FR

Caméra sport Full HD
DV-850.WIFI

avec écran couleur et télécommande

Mode d'emploi

SOMIKON®

NX-4128-675

Table des matières

Votre nouvelle caméra sport 4

Consignes préalables 5

Déclaration de conformité 8

Description du produit 9

Mise en marche 11

Utilisation 13

Allumer/éteindre la caméra 13

Basculer entre les différentes fonctions d'enregistrement 14

Enregistrement vidéo 15

Mode Auto 16

Mode Photo 17

Mode Lecture 17

Affichage de l'écran en mode Lecture 18

Navigation 19

Télécommande 20

Afficher les images sur des appareils externes 21
Brancher la caméra sport à un téléviseur 21
Brancher la caméra sport à un ordinateur..... 22

Contrôle par application 22

Boîtier étanche 25

Caractéristiques techniques 26

Contrat de licence logiciel libre 26

Votre nouvelle caméra sport

Chère cliente, cher client,

Nous vous remercions d'avoir choisi cette caméra sport Full HD.

Afin d'utiliser au mieux votre nouveau produit, veuillez lire attentivement ce mode d'emploi et respecter les consignes et astuces suivantes.

Contenu

- Caméra sport Full HD DV-850.WiFi avec écran LCD
- Câble de chargement Micro-USB
- Télécommande
- Boîtier étanche
- Support avec sangle de fixation
- Mode d'emploi

Accessoire requis (non fourni) :

- Carte mémoire MicroSD (jusqu'à 32 Go)
- Pile bouton lithium 3 V pour la télécommande

Consignes préalables

Consignes de sécurité

- Ce mode d'emploi vous permet de vous familiariser avec le fonctionnement du produit. Conservez-le afin de pouvoir le consulter en cas de besoin.
- Pour connaître les conditions de garantie, veuillez contacter votre revendeur. Veuillez également tenir compte des conditions générales de vente !
- Veillez à utiliser le produit uniquement comme indiqué dans la notice. Une mauvaise utilisation peut endommager le produit ou son environnement.
- Le démontage ou la modification du produit affecte sa sécurité. Attention, risque de blessure ! Ne démontez pas l'appareil, sous peine de perdre toute garantie. Ne tentez jamais de réparer vous-même le produit !
- Manipulez le produit avec précaution. Un coup, un choc, ou une chute, même de faible hauteur, peut l'endommager.
- N'exposez pas le produit à l'humidité ni à une chaleur extrême. Ne plongez jamais l'appareil dans l'eau ni dans aucun autre liquide.
- Conservez le produit hors de la portée des enfants !
- Cet appareil n'est pas conçu pour être utilisé par des personnes (y compris les enfants) dont les capacités physiques, sensorielles ou mentales sont réduites, ou des personnes dénuées d'expérience ou de connaissance, sauf si elles ont pu bénéficier, par l'intermédiaire d'une personne responsable de leur sécurité, d'une surveillance

ou d'instructions préalables concernant l'utilisation de l'appareil.

- Si le câble d'alimentation est endommagé, il doit être remplacé par le fabricant, son service après-vente ou des personnes de qualification similaire afin d'éviter tout danger. N'utilisez pas l'appareil tant que la réparation n'a pas été effectuée.
- Aucune garantie ne pourra être appliquée en cas de mauvaise utilisation.
- Le fabricant décline toute responsabilité en cas de dégâts matériels ou dommages (physiques ou moraux) dus à une mauvaise utilisation et/ou au non-respect des consignes de sécurité.
- Sous réserve de modification et d'erreur !

Consignes concernant les caméras

- Respectez la législation locale concernant les libertés individuelles et le droit à l'image.
- La législation française interdit de filmer, enregistrer ou photographier des personnes à leur insu.
- Elle requiert également l'autorisation des personnes concernées avant toute utilisation et/ou diffusion d'enregistrements audio, photo ou vidéo.
- Avant d'installer une caméra à votre domicile, si des salariés y travaillent, la loi française actuelle vous oblige à faire une déclaration à la CNIL et à en informer le(s) salarié(s) par écrit.
- Vous trouverez des informations plus détaillées sur le site de la CNIL (www.cnil.fr).

Consignes importantes pour le traitement des déchets

Cet appareil électronique ne doit PAS être jeté dans la poubelle de déchets ménagers. Pour l'enlèvement approprié des déchets, veuillez vous adresser aux points de ramassage publics de votre municipalité. Les détails concernant l'emplacement d'un tel point de ramassage et des éventuelles restrictions de quantité existantes par jour/mois/année, ainsi que sur des frais éventuels de collecte, sont disponibles dans votre municipalité.

Consignes importantes sur les piles et leur recyclage

Les piles bouton ne doivent **PAS** être jetées dans la poubelle classique. Chaque consommateur est aujourd'hui obligé de jeter les piles bouton utilisées dans les poubelles spécialement prévues à cet effet. Vous pouvez déposer vos piles bouton dans les déchetteries municipales et dans les lieux où elles sont vendues.

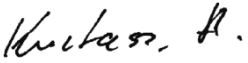
- Respectez la polarité des piles bouton. Un mauvais sens d'insertion des piles bouton peut endommager l'appareil – Risque d'incendie.
- N'essayez pas d'ouvrir les piles bouton, et ne les jetez pas au feu.
- Les piles bouton dont s'échappe du liquide sont dangereuses. Ne les manipulez pas sans gants adaptés.
- Maintenez les piles bouton hors de portée des enfants.

Retirez les piles bouton de l'appareil si vous ne comptez pas l'utiliser pendant un long moment.

Déclaration de conformité

La société PEARL.GmbH déclare ce produit, NX-4128, conforme aux directives actuelles suivantes du Parlement Européen : 1999/5/CE, concernant les équipements hertziens et les équipements terminaux de télécommunications, 2011/65/UE, relative à la limitation de l'utilisation de certaines substances dangereuses dans les équipements électriques et électroniques.

PEARL.GmbH, PEARL-Str. 1-3, D-79426 Buggingen, Allemagne

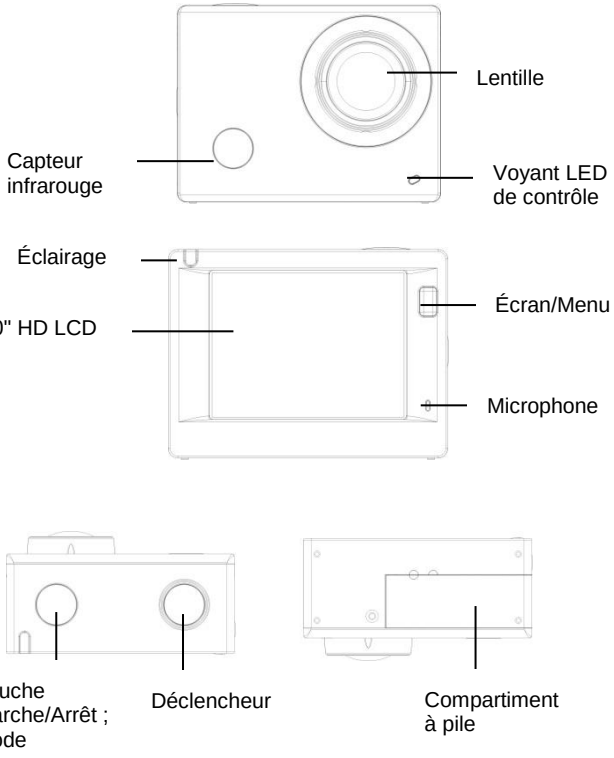


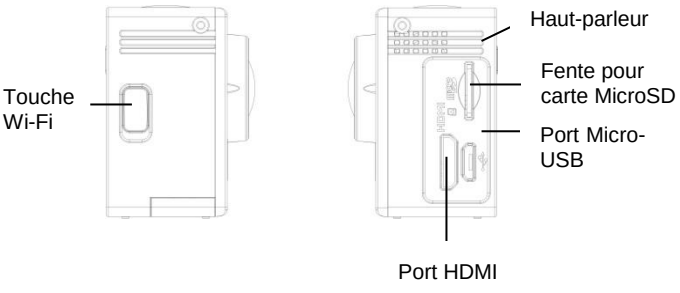
Directeur Service Qualité

Dipl.-Ing. (FH) Andreas Kurtasz

20.02.2015

Description du produit




Touche
Wi-Fi
Haut-parleur
Fente pour
carte MicroSD
Port Micro-
USB
Port HDMI

Mise en marche

Chargement de la caméra sport

Avant la première utilisation, vous devez effectuer un chargement complet de la caméra sport.

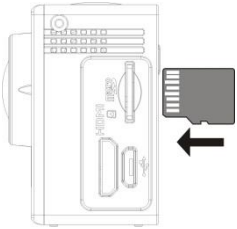
Branchez la caméra sport à un port USB libre de votre ordinateur allumé, via le câble Micro-USB fourni. Le voyant situé sur la face avant de la caméra s'allume en bleu pendant le processus de chargement. Il s'éteint dès que la caméra est complètement chargée. Ce processus dure de deux à quatre heures.

Insérer une carte mémoire

La caméra sport ne dispose pas de sa propre mémoire. Avant de l'utiliser, vérifiez que vous avez bien inséré une carte mémoire dans la caméra, et que cette carte mémoire dispose de suffisamment d'espace de stockage libre.

Pour insérer une carte mémoire MicroSD dans la fente pour carte mémoire de la caméra sport, procédez comme indiqué sur l'illustration ci-dessous. La carte est correctement insérée lorsque vous l'entendez s'enclencher.

Pour retirer la carte, poussez-la doucement dans la fente au niveau du bord supérieur. Elle peut ainsi être retirée de la fente.



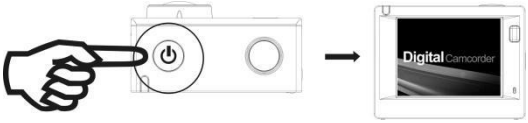
Insérer la pile dans la télécommande

Ouvrez le compartiment à pile situé à l'arrière de la télécommande. Pour ce faire, dévissez-le à l'aide d'une pièce de monnaie ou d'un tournevis. Insérez une pile bouton au lithium 3 V. Veillez impérativement à respecter la polarité !

Replacez le couvercle du compartiment à pile et vissez-le fermement.

Utilisation

Allumer/éteindre la caméra



Pour allumer la caméra sport, maintenez la touche Marche/Arrêt appuyée pendant environ trois secondes. L'écran s'active automatiquement.

Pour éteindre la caméra sport, maintenez la touche Marche/Arrêt appuyée pendant environ trois secondes.

NOTE :

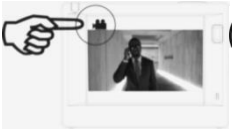
Pour économiser l'énergie, l'écran s'éteint automatiquement si la caméra reste inutilisée pendant une durée prolongée.

En cas de faible niveau de charge de la batterie, le symbole s'affiche. Vous devez alors recharger la batterie. Si le symbole clignote en rouge, cela signifie que la caméra sport est sur le point de s'éteindre automatiquement.

Basculer entre les différentes fonctions d'enregistrement

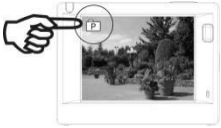
La caméra sport propose quatre modes d'utilisation différents : Enregistrement vidéo, mode Auto, mode Photo, mode Lecture. Une fois la caméra allumée, appuyez brièvement sur la touche Marche/Arrêt pour basculer entre les différents modes. Le symbole correspondant s'affiche alors à l'écran, en haut à gauche.

Enregistrement vidéo

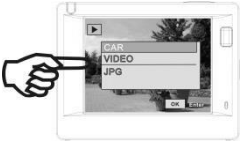


Mode Auto

Mode Photo



Mode lecture



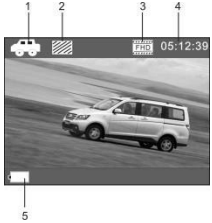
Enregistrement vidéo

Dès que la caméra est allumée, elle passe automatiquement en mode Enregistrement vidéo. Appuyez sur le déclencheur pour lancer un enregistrement vidéo. Appuyez de nouveau sur cette touche pour mettre fin à l'enregistrement.

1	Symbole du mode : indique le mode dans lequel se trouve la caméra sport
2	Qualité vidéo (haute/basse)
3	Taille de la vidéo (FHD 1080P/ HD 720P/VGA)
4	Durée d'enregistrement disponible
5	Indicateur du niveau de charge de la batterie

Mode Auto

Exercez une brève pression sur la touche Marche/Arrêt pour accéder au mode Auto. Le symbole du mode Auto s'affiche.

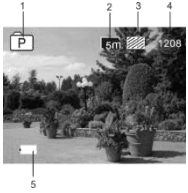


En mode Auto, un enregistrement vidéo est réalisé toutes les trois minutes. Lorsque la carte mémoire est pleine, le premier enregistrement est effacé et l'enregistrement continue en boucle.

Mode Photo

Une fois la caméra sport allumée, exercez deux brèves pressions sur la touche Marche/Arrêt pour accéder au mode Photo.

Appuyez sur le déclencheur pour prendre une photo. Elle est ensuite affichée à l'écran. Le chiffre en haut à droite à l'écran représente le nombre de photos qui peuvent encore être prises.



Mode Lecture

Exercez plusieurs pressions brèves sur la touche Marche/Arrêt afin d'accéder au mode Lecture.

Sélectionnez le dossier dans lequel se trouve le fichier à lire.

Affichage de l'écran en mode Lecture :

1	Symbole du mode Lecture
2	Numéro du fichier actuel / Nombre total de fichiers
3	Durée de l'enregistrement
4	Date et heure de l'enregistrement
5	Chronométrage de la lecture actuelle

Appuyez sur le déclencheur (touche OK) pour interrompre la lecture.

Appuyez sur la touche Écran/Menu pour arrêter la lecture.

Navigation

Dans le menu, vous pouvez procéder au réglage de la qualité de l'image, du délai d'activation de l'écran de veille, de l'heure, de la date ainsi que de la langue de la caméra sport. Appuyez sur la touche Écran/Menu pour accéder au menu correspondant.

Selon le mode dans lequel se trouve la caméra sport, un menu différent s'affiche :

Menu du mode Enregistrement vidéo

Menu du mode Photo

Menu du mode Lecture

Réglages

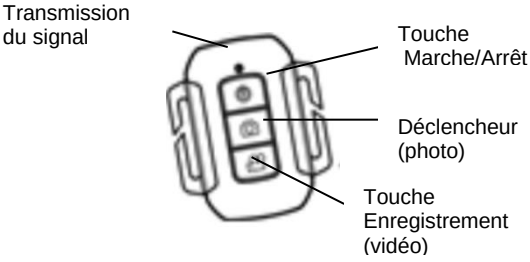
Appuyez sur la touche Marche/Arrêt pour déplacer le curseur vers la gauche ou vers la droite dans le menu.

Appuyez sur le déclencheur (OK) pour confirmer votre choix.

Appuyez sur la touche Wi-Fi pour vous déplacer vers le haut ou vers le bas dans le menu.

Appuyez sur la touche Écran/Menu pour quitter le menu.

Télécommande



Les touches de la télécommande vous permettent de prendre des photos et d'enregistrer des vidéos, mais aussi d'éteindre la caméra sport.

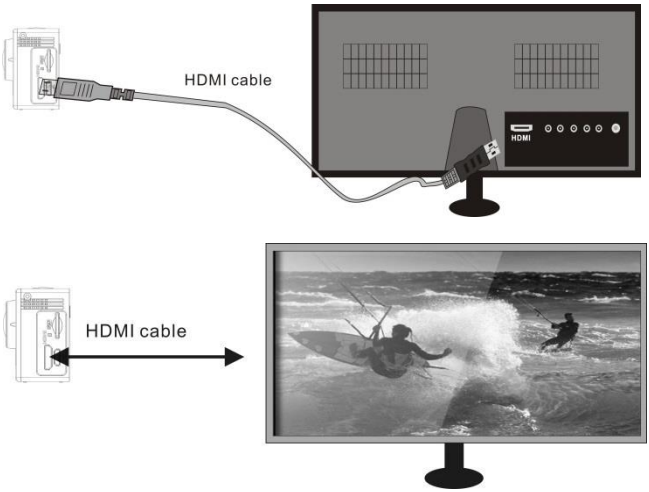
Pour cela, orientez la télécommande vers le capteur infrarouge de la caméra sport, et appuyez sur la touche de fonction de votre choix sur la télécommande.

Afficher les images sur des appareils externes

Brancher la caméra sport à un téléviseur

Vous pouvez brancher la caméra sport directement à un téléviseur HD. Les photos et vidéos lues sur la caméra sport sont alors directement affichées sur l'écran du téléviseur HD.

Pour cela, reliez la caméra sport au téléviseur via un câble HDMI, comme indiqué sur l'illustration ci-dessous.



Brancher la caméra sport à un ordinateur

Pour transmettre des données depuis votre caméra sport vers votre ordinateur, utilisez un câble Micro-USB pour brancher la caméra à votre ordinateur allumé. La carte mémoire insérée dans la caméra sport est affichée comme lecteur amovible. Vous pouvez alors transférer les photos et vidéos sur votre ordinateur et y afficher les photos et vidéos.

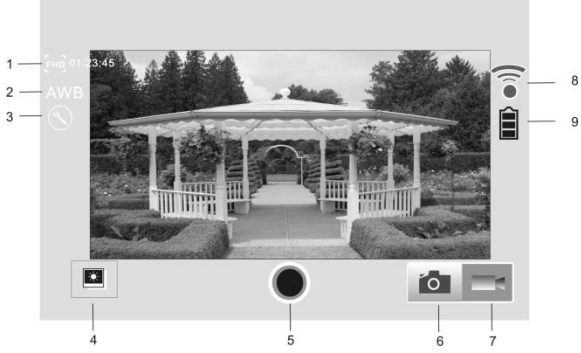
Contrôle par application

Pour pouvoir accéder à la caméra sport depuis votre smartphone, installez l'application "SYMAGIX Action Camera" sur votre smartphone. Recherchez l'application dans l'AppStore (iOS) ou Google Play (Android), ou bien scannez un des codes QR ci-dessous.

Android iOS

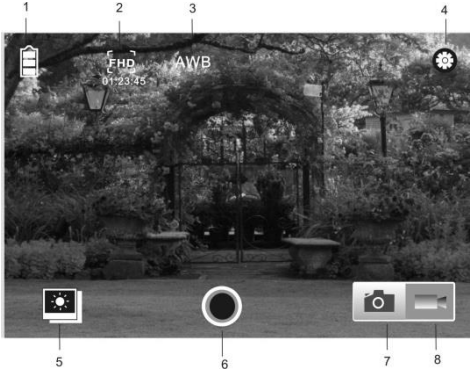
1. Allumez la caméra sport, et appuyez sur la touche Wi-Fi.
2. Dans les Paramètres Réseau de votre smartphone, recherchez le Wi-Fi de la caméra sport : SY WDV6000SA.
3. Établissez la connexion.
4. Si un mot de passe vous est demandé, saisissez alors "1234567890".
5. Sur l'écran de la caméra sport, il vous est indiqué si la connexion a réussi.

6. Ouvrez l'application sur votre smartphone. L'image actuelle de la caméra sport est maintenant directement affichée sur votre smartphone.



Affichage de l'application Android

1	Résolution
2	Balance des blancs
3	Réglages
4	Basculer en mode Lecture
5	Déclencheur
6	Mode Photo
7	Enregistrement vidéo
8	Symbole du signal Wi-Fi
9	Niveau de charge de la batterie de la caméra sport



Affichage de l'application iOs

1	Niveau de charge de la batterie de la caméra sport
2	Résolution
3	Balance des blancs
4	Réglages
5	Basculer en mode Lecture
6	Déclencheur
7	Mode Photo
8	Enregistrement vidéo

Boîtier étanche

Avant d'utiliser le boîtier, il est recommandé effectuer un test d'étanchéité pour vous assurer qu'il n'est pas endommagé. À la place de la caméra sport, placez une feuille de papier pliée ou tout autre objet sans valeur, puis scellez le boîtier. Plongez ensuite le tout sous l'eau pendant quelques secondes. Vérifiez la fermeture puis ouvrez le boîtier afin de constater si le papier a été mouillé ou non.

Caractéristiques techniques

Résolution	5.0 mégapixels
Lentille	F 2,4; f=3,1mm
Écran	Écran LCD 2,0 pouces, HD
Résolution photo	12 Mpx, 10 Mpx, 8 Mpx, 5 Mpx, 3 Mpx
Résolution vidéo	FHD (1920 x 1080) / 30 images par seconde ; HD (1280 x 720) / 60 images par seconde ; VGA (640 x 480) / 120 images par seconde
Mémoire	Carte MicroSD (max. 32 Go)
Connectique	USB 2.0 ; HDMI
Batterie	Batterie 3,7 V lithium 1200 mAh
Dimensions	59 x 44 x 25,5 mm

CONTRAT DE LICENCE DE LOGICIEL LIBRE

Ce produit contient un logiciel distribué entièrement ou partiellement sous licence publique générale GNU, Version 2 (GPL).

Vous trouverez ci-après l'intégralité de la version actuelle de ce texte de licence.

Puisqu'il s'agit d'un logiciel libre de droits, ses développeurs déclinent toute responsabilité en cas de dégâts ou dommages (physiques ou moraux) dus à une mauvaise utilisation.

Veuillez noter que la garantie du matériel n'est bien entendu pas concernée. Si vous avez des questions, n'hésitez pas à nous contacter. Pour cela, rendez-vous sur www.pearl.fr.

Avertissement

Ce contrat est une licence de logiciel libre issue d'une concertation entre ses auteurs afin que le respect de deux grands principes préside à sa rédaction :

* d'une part, le respect des principes de diffusion des logiciels libres : accès au code source, droits étendus conférés aux utilisateurs,
* d'autre part, la désignation d'un droit applicable, le droit français, auquel elle est conforme, tant au regard du

droit de la responsabilité civile que du droit de la propriété intellectuelle et de la protection qu'il offre aux auteurs et titulaires des droits patrimoniaux sur un logiciel.

Les auteurs de la licence CeCILL (pour Ce[a] C[nrs] I[nria] L[ogiciel] L[ibre]) sont :

Commissariat à l'Énergie Atomique - CEA, établissement public de recherche à caractère scientifique, technique et industriel, dont le siège est situé 25 rue Leblanc, immeuble Le Ponant D, 75015 Paris.

Centre National de la Recherche Scientifique - CNRS, établissement public à caractère scientifique et technologique, dont le siège est situé 3 rue Michel-Ange, 75794 Paris cedex 16.

Institut National de Recherche en Informatique et en Automatique - INRIA, établissement public à caractère scientifique et technologique, dont le siège est situé Domaine de Voluceau, Rocquencourt, BP 105, 78153 Le Chesnay cedex.

Préambule

Ce contrat est une licence de logiciel libre dont l'objectif est de conférer aux utilisateurs la liberté de modification et de redistribution du logiciel régi par cette licence dans le cadre d'un modèle de diffusion en logiciel libre.

L'exercice de ces libertés est assorti de certains devoirs à la charge des utilisateurs afin de préserver ce statut au cours des redistributions ultérieures.

L'accessibilité au code source et les droits de copie, de modification et de redistribution qui en découlent ont pour contrepartie de n'offrir aux utilisateurs qu'une garantie limitée et de ne faire peser sur l'auteur du logiciel, le titulaire des droits patrimoniaux et les concédants successifs qu'une responsabilité restreinte.

A cet égard l'attention de l'utilisateur est attirée sur les risques associés au chargement, à l'utilisation, à la modification et/ou au développement et à la reproduction du logiciel par l'utilisateur étant donné sa spécificité de logiciel libre, qui peut le rendre complexe à manipuler et qui le réserve donc à des développeurs ou des professionnels avertis possédant des connaissances informatiques approfondies. Les utilisateurs sont donc invités à charger et tester l'adéquation du logiciel à leurs besoins dans des conditions permettant d'assurer la sécurité de leurs systèmes et/ou de leurs données et, plus généralement, à l'utiliser et l'exploiter dans les mêmes conditions de sécurité.

Ce contrat peut être reproduit et diffusé librement, sous réserve de le conserver en l'état, sans ajout ni suppression de clauses.

Ce contrat est susceptible de s'appliquer à tout logiciel dont le titulaire des droits patrimoniaux décide de soumettre l'exploitation aux dispositions qu'il contient.

Article 1 - DÉFINITIONS

Dans ce contrat, les termes suivants, lorsqu'ils seront écrits avec une lettre capitale, auront la signification suivante :

Contrat : désigne le présent contrat de licence, ses éventuelles versions postérieures et annexes.

Logiciel : désigne le logiciel sous sa forme de Code Objet et/ou de Code Source et le cas échéant sa documentation, dans leur état au moment de l'acceptation du Contrat par le Licencié.

Logiciel Initial : désigne le Logiciel sous sa forme de Code Source et éventuellement de Code Objet et le cas échéant sa documentation, dans leur état au moment de leur première diffusion sous les termes du Contrat.

Logiciel Modifié : désigne le Logiciel modifié par au moins une Contribution.

Code Source : désigne l'ensemble des instructions et des

lignes de programme du Logiciel et auquel l'accès est nécessaire en vue de modifier le Logiciel.

Code Objet : désigne les fichiers binaires issus de la compilation du Code Source.

Titulaire : désigne le ou les détenteurs des droits patrimoniaux d'auteur sur le Logiciel Initial.

Licencié : désigne le ou les utilisateurs du Logiciel ayant accepté le Contrat.

Contributeur : désigne le Licencié auteur d'au moins une Contribution.

Concédant : désigne le Titulaire ou toute personne physique ou morale distribuant le Logiciel sous le Contrat.

Contribution : désigne l'ensemble des modifications, corrections, traductions, adaptations et/ou nouvelles fonctionnalités intégrées dans le Logiciel par tout Contributeur, ainsi que tout Module Interne.

Module : désigne un ensemble de fichiers sources y compris leur documentation qui permet de réaliser des fonctionnalités ou services supplémentaires à ceux fournis par le Logiciel.

Module Externe : désigne tout Module, non dérivé du Logiciel, tel que ce Module et le Logiciel s'exécutent dans des espaces d'adressage différents, l'un appelant l'autre au moment de leur exécution.

Module Interne : désigne tout Module lié au Logiciel de telle sorte qu'ils s'exécutent dans le même espace d'adressage.

GNU GPL : désigne la GNU General Public License dans sa version 2 ou toute version ultérieure, telle que publiée par Free Software Foundation Inc.

Parties : désigne collectivement le Licencié et le Concédant.

Ces termes s'entendent au singulier comme au pluriel.

Article 2 - OBJET

Le Contrat a pour objet la concession par le Concédant au Licencié d'une licence non exclusive, cessible et mondiale du Logiciel telle que définie ci-après à l'article 5 pour toute la durée de protection des droits portant sur ce Logiciel.

Article 3 - ACCEPTATION

3.1 L'acceptation par le Licencié des termes du Contrat est réputée acquise du fait du premier des faits suivants :

* (i) le chargement du Logiciel par tout moyen notamment par téléchargement à partir d'un serveur distant ou par chargement à partir d'un support physique;
* (ii) le premier exercice par le Licencié de l'un quelconque des droits concédés par le Contrat.

3.2 Un exemplaire du Contrat, contenant notamment un avertissement relatif aux spécificités du Logiciel, à la restriction de garantie et à la limitation à un usage par des utilisateurs expérimentés a été mis à disposition du Licencié préalablement à son acceptation telle que définie à l'article 3.1 ci dessus et le Licencié reconnaît en avoir pris connaissance.

Article 4 - ENTRÉE EN VIGUEUR ET DURÉE

4.1 ENTRÉE EN VIGUEUR

Le Contrat entre en vigueur à la date de son acceptation par le Licencié telle que définie en 3.1.

4.2 DURÉE

Le Contrat produira ses effets pendant toute la durée légale de protection des droits patrimoniaux portant sur le Logiciel.

Article 5 - ÉTENDUE DES DROITS CONCÉDÉS

Le Concédant concède au Licencié, qui accepte, les droits suivants sur le Logiciel pour toutes destinations et pour la durée du Contrat dans les conditions ci-après détaillées.

Par ailleurs, si le Concédant détient ou venait à détenir un ou plusieurs brevets d'invention protégeant tout ou partie des fonctionnalités du Logiciel ou de ses composants, il s'engage

à ne pas opposer les éventuels droits conférés par ces brevets aux Licenciés successifs qui utiliseraient, exploiteraient ou modifieraient le Logiciel. En cas de cession de ces brevets, le Concédant s'engage à faire reprendre les obligations du présent alinéa aux cessionnaires.

5.1 DROIT D'UTILISATION

Le Licencié est autorisé à utiliser le Logiciel, sans restriction quant aux domaines d'application, étant ci-après précisé que cela comporte :

1. la reproduction permanente ou provisoire du Logiciel en tout ou partie par tout moyen et sous toute forme.

2. le chargement, l'affichage, l'exécution, ou le stockage du Logiciel sur tout support.

3. la possibilité d'en observer, d'en étudier, ou d'en tester le fonctionnement afin de déterminer les idées et principes qui sont à la base de n'importe quel élément de ce Logiciel; et ceci, lorsque le Licencié effectue toute opération de chargement, d'affichage, d'exécution, de transmission ou de stockage du Logiciel qu'il est en droit d'effectuer en vertu du Contrat.

5.2 DROIT D'APPORTER DES CONTRIBUTIONS

Le droit d'apporter des Contributions comporte le droit de traduire, d'adapter, d'arranger ou d'apporter toute autre modification au Logiciel et le droit de reproduire le logiciel en résultant. Le Licencié est autorisé à apporter toute Contribution au Logiciel sous réserve de mentionner, de façon explicite, son nom en tant qu'auteur de cette Contribution et la date de création de celle-ci.

5.3 DROIT DE DISTRIBUTION

Le droit de distribution comporte notamment le droit de diffuser, de transmettre et de communiquer le Logiciel au public sur tout support et par tout moyen ainsi que le droit de mettre sur le marché à titre onéreux ou gratuit, un ou des exemplaires du Logiciel par tout procédé.

Le Licencié est autorisé à distribuer des copies du Logiciel, modifié ou non, à des tiers dans les conditions ci-après détaillées.

5.3.1 DISTRIBUTION DU LOGICIEL SANS MODIFICATION

Le Licencié est autorisé à distribuer des copies conformes du Logiciel, sous forme de Code Source ou de Code Objet, à condition que cette distribution respecte les dispositions du Contrat dans leur totalité et soit accompagnée :

1. d'un exemplaire du Contrat,

2. d'un avertissement relatif à la restriction de garantie et de responsabilité du Concédant telle que prévue aux articles 8 et 9,et que, dans le cas où seul le Code Objet du Logiciel est redistribué, le Licencié permette aux futurs Licenciés d'accéder facilement au Code Source complet du Logiciel en indiquant les modalités d'accès, étant entendu que le coût additionnel d'acquisition du Code Source ne devra pas excéder le simple coût de transfert des données.

5.3.2 DISTRIBUTION DU LOGICIEL MODIFIÉ

Lorsque le Licencié apporte une Contribution au Logiciel, les conditions de distribution du Logiciel Modifié en résultant sont alors soumises à l'intégralité des dispositions du Contrat.

Le Licencié est autorisé à distribuer le Logiciel Modifié, sous forme de code source ou de code objet, à condition que cette distribution respecte les dispositions du Contrat dans leur totalité et soit accompagnée :

1. d'un exemplaire du Contrat,

2. d'un avertissement relatif à la restriction de garantie et de responsabilité du Concédant telle que prévue aux articles 8 et 9,et que, dans le cas où seul le code objet du Logiciel Modifié est redistribué, le Licencié permette aux futurs Licenciés d'accéder facilement au code source complet du Logiciel Modifié en indiquant les modalités d'accès, étant entendu que le coût additionnel d'acquisition du code source ne devra pas excéder le simple coût de transfert des données.

5.3.3 DISTRIBUTION DES MODULES EXTERNES

Lorsque le Licencié a développé un Module Externe les conditions du Contrat ne s'appliquent pas à ce Module Externe, qui peut être distribué sous un contrat de licence différent.

5.3.4 COMPATIBILITÉ AVEC LA LICENCE GNU GPL

Le Licencié peut inclure un code soumis aux dispositions d'une des versions de la licence GNU GPL dans le Logiciel modifié ou non et distribuer l'ensemble sous les conditions de la même version de la licence GNU GPL.

Le Licencié peut inclure le Logiciel modifié ou non dans un code soumis aux dispositions d'une des versions de la licence GNU GPL et distribuer l'ensemble sous les conditions de la même version de la licence GNU GPL.

Article 6 - PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

6.1 SUR LE LOGICIEL INITIAL

Le Titulaire est détenteur des droits patrimoniaux sur le Logiciel Initial. Toute utilisation du Logiciel Initial est soumise au respect des conditions dans lesquelles le Titulaire a choisi de diffuser son œuvre et nul autre n'a la faculté de modifier les conditions de diffusion de ce Logiciel Initial.

Le Titulaire s'engage à ce que le Logiciel Initial reste au moins régi par le Contrat et ce, pour la durée visée à l'article 4.2.

6.2 SUR LES CONTRIBUTIONS

Le Licencié qui a développé une Contribution est titulaire sur celle-ci des droits de propriété intellectuelle dans les conditions définies par la législation applicable.

6.3 SUR LES MODULES EXTERNES

Le Licencié qui a développé un Module Externe est titulaire sur celui-ci des droits de propriété intellectuelle dans les conditions définies par la législation applicable et reste libre du choix du contrat régissant sa diffusion.

6.4 DISPOSITIONS COMMUNES

Le Licencié s'engage expressément :

1. à ne pas supprimer ou modifier de quelque manière que ce soit les mentions de propriété intellectuelle apposées sur le Logiciel;

2. à reproduire à l'identique lesdites mentions de propriété intellectuelle sur les copies du Logiciel modifié ou non.

Le Licencié s'engage à ne pas porter atteinte, directement ou indirectement, aux droits de propriété intellectuelle du Titulaire et/ou des Contributeurs sur le Logiciel et à prendre, le cas échéant, à l'égard de son personnel toutes les mesures nécessaires pour assurer le respect des dits droits de propriété intellectuelle du Titulaire et/ou des Contributeurs.

Article 7 - SERVICES ASSOCIÉS

7.1 Le Contrat n'oblige en aucun cas le Concédant à la réalisation de prestations d'assistance technique ou de maintenance du Logiciel.

Cependant le Concédant reste libre de proposer ce type de services. Les termes et conditions d'une telle assistance technique et/ou d'une telle maintenance seront alors déterminés dans un acte séparé. Ces actes de maintenance et/ou assistance technique n'engageront que la seule responsabilité du Concédant qui les propose.

7.2 De même, tout Concédant est libre de proposer, sous sa seule responsabilité, à ses licenciés une garantie, qui n'engagera que lui, lors de la redistribution du Logiciel et/ou du Logiciel Modifié et ce, dans les conditions qu'il souhaite. Cette garantie et les modalités financières de son application feront l'objet d'un acte séparé entre le Concédant et le Licencié.

Article 8 - RESPONSABILITÉ

8.1 Sous réserve des dispositions de l'article 8.2, le Licencié a la faculté, sous réserve de prouver la faute du Concédant concerné, de solliciter la réparation du préjudice direct qu'il subirait du fait du Logiciel et dont il apportera la preuve.

8.2 La responsabilité du Concédant est limitée aux engagements pris en application du Contrat et ne saurait être engagée en raison notamment :
(i) des dommages dus à l'inexécution, totale ou partielle, de ses obligations par le Licencié, (ii) des dommages directs ou indirects découlant de l'utilisation ou des performances du Logiciel subis par le Licencié et (iii) plus généralement d'un quelconque dommage indirect. En particulier, les Parties conviennent expressément que tout préjudice financier ou commercial (par exemple perte de données, perte de bénéfices, perte d'exploitation, perte de clientèle ou de commandes, manque à gagner, trouble commercial quelconque) ou toute action dirigée contre le Licencié par un tiers, constitue un dommage indirect et n'ouvre pas droit à réparation par le Concédant.

Article 9 - GARANTIE

9.1 Le Licencié reconnaît que l'état actuel des connaissances scientifiques et techniques au moment de la mise en circulation du Logiciel ne permet pas d'en tester et d'en vérifier toutes les utilisations ni de détecter l'existence d'éventuels défauts. L'attention du Licencié a été attirée sur

ce point sur les risques associés au chargement, à l'utilisation, la modification et/ou au développement et à la reproduction du Logiciel qui sont réservés à des utilisateurs avertis.

Il relève de la responsabilité du Licencié de contrôler, par tous moyens, l'adéquation du produit à ses besoins, son bon fonctionnement et de s'assurer qu'il ne causera pas de dommages aux personnes et aux biens.

9.2 Le Concédant déclare de bonne foi être en droit de concéder l'ensemble des droits attachés au Logiciel (comprenant notamment les droits visés à l'article 5).

9.3 Le Licencié reconnaît que le Logiciel est fourni "en l'état" par le Concédant sans autre garantie, expresse ou tacite, que celle prévue à l'article 9.2 et notamment sans aucune garantie sur sa valeur commerciale, son caractère sécurisé, innovant ou pertinent.

En particulier, le Concédant ne garantit pas que le Logiciel est exempt d'erreur, qu'il fonctionnera sans interruption, qu'il sera compatible avec l'équipement du Licencié et sa configuration logicielle ni qu'il remplira les besoins du Licencié.

9.4 Le Concédant ne garantit pas, de manière expresse ou tacite, que le Logiciel ne porte pas atteinte à un quelconque droit de propriété intellectuelle d'un tiers portant sur un brevet, un logiciel ou sur tout autre droit de propriété. Ainsi, le Concédant exclut toute garantie au profit du Licencié contre les actions en contrefaçon qui pourraient être diligentées au

titre de l'utilisation, de la modification, et de la redistribution du Logiciel. Néanmoins, si de telles actions sont exercées contre le Licencié, le Concédant lui apportera son aide technique et juridique pour sa défense. Cette aide technique et juridique est déterminée au cas par cas entre le Concédant concerné et le Licencié dans le cadre d'un protocole d'accord. Le Concédant dégage toute responsabilité quant à l'utilisation de la dénomination du Logiciel par le Licencié. Aucune garantie n'est apportée quant à l'existence de droits antérieurs sur le nom du Logiciel et sur l'existence d'une marque.

Article 10 - RÉSILIATION

10.1 En cas de manquement par le Licencié aux obligations mises à sa charge par le Contrat, le Concédant pourra résilier de plein droit le Contrat trente (30) jours après notification adressée au Licencié et restée sans effet.

10.2 Le Licencié dont le Contrat est résilié n'est plus autorisé à utiliser, modifier ou distribuer le Logiciel. Cependant, toutes les licences qu'il aura concédées antérieurement à la résiliation du Contrat resteront valides sous réserve qu'elles aient été effectuées en conformité avec le Contrat.

Article 11 - DISPOSITIONS DIVERSES

11.1 CAUSE EXTÉRIEURE

Aucune des Parties ne sera responsable d'un retard ou d'une défaillance d'exécution du Contrat qui serait dû à un cas de force majeure, un cas fortuit ou une cause extérieure, telle que, notamment, le mauvais fonctionnement ou les interruptions du réseau électrique ou de télécommunication, la paralysie du réseau liée à une attaque informatique, l'intervention des autorités gouvernementales, les catastrophes naturelles, les dégâts des eaux, les tremblements de terre, le feu, les explosions, les grèves et les conflits sociaux, l'état de guerre...

11.2 Le fait, par l'une ou l'autre des Parties, d'omettre en une ou plusieurs occasions de se prévaloir d'une ou plusieurs dispositions du Contrat, ne pourra en aucun cas impliquer renonciation par la Partie intéressée à s'en prévaloir ultérieurement.

11.3 Le Contrat annule et remplace toute convention antérieure, écrite ou orale, entre les Parties sur le même objet et constitue l'accord entier entre les Parties sur cet objet. Aucune addition ou modification aux termes du Contrat n'aura d'effet à l'égard des Parties à moins d'être faite par écrit et signée par leurs représentants dûment habilités.

11.4 Dans l'hypothèse où une ou plusieurs des dispositions du Contrat s'avèrerait contraire à une loi ou à un texte applicable, existants ou futurs, cette loi ou ce texte prévaudrait, et les Parties feraient les amendements nécessaires pour se conformer à cette loi ou à ce texte. Toutes les autres dispositions resteront en vigueur. De même, la nullité, pour quelque raison que ce soit, d'une des dispositions du Contrat ne saurait entraîner la nullité de l'ensemble du Contrat.

11.5 LANGUE

Le Contrat est rédigé en langue française et en langue anglaise, ces deux versions faisant également foi.

Article 12 - NOUVELLES VERSIONS DU CONTRAT

12.1 Toute personne est autorisée à copier et distribuer des copies de ce Contrat.

12.2 Afin d'en préserver la cohérence, le texte du Contrat est protégé et ne peut être modifié que par les auteurs de la licence, lesquels se réservent le droit de publier périodiquement des mises à jour ou de nouvelles versions du Contrat, qui posséderont chacune un numéro distinct. Ces versions ultérieures seront susceptibles de prendre en compte de nouvelles problématiques rencontrées par les logiciels libres.

12.3 Tout Logiciel diffusé sous une version donnée du Contrat ne pourra faire l'objet d'une diffusion ultérieure que sous la même version du Contrat ou une version postérieure, sous réserve des dispositions de l'article 5.3.4.

Article 13 - LOI APPLICABLE ET COMPÉTENCE TERRITORIALE

13.1 Le Contrat est régi par la loi française. Les Parties conviennent de tenter de régler à l'amiable les différends ou litiges qui viendraient à se produire par suite ou à l'occasion du Contrat.

13.2 A défaut d'accord amiable dans un délai de deux (2) mois à compter de leur survenance et sauf situation relevant d'une procédure d'urgence, les différends ou litiges seront portés par la Partie la plus diligente devant les Tribunaux compétents de Paris.

Version 2.0 du 2006-09-05.

Service commercial : 0033 (0) 3 88 58 02 02
Importé par :
Pearl | 6 rue de la Scheer | F-67600 Sélestat
© REV3 / 30.09.2015 – BS/PM/EX:TT//AI